

FANGFRISCH CASH-A-CATCH

Materiale di gioco

- **104 carte** - mostrano 6 tipi di pesce e frutti di mare appena pescati (anguille, squali, platessa, granchi, tonni ed astici), e jolly, con 1, 2 o 3 pesci ciascuno; le carte azione “ladro di pesce” (fish thief) e “pesce in scatola” (canned fish) e le carte “fase finale” (end phase) e “chiusura del mercato” (market close).



- **banconote** - così suddivise:
1 Euro - 2 Euro - 5 Euro - 10 Euro - 50 Euro.



Annotazione:

Per comodità, d'ora in poi utilizzeremo solo i termini “carte dei pesci” e “pesci”, sebbene sia chiaro che l'astice ed il granchio sono crostacei e neanche i polipi sono dei pesci.

- **5 cartelle** - ciascuna cartella mostra uno stato del pesce con 3 contenitori per le carte: 2 cassette ed 1 vasca del ghiaccio, ed in ciascun vano è consentito conservare contemporaneamente **solo un tipo**, bidone per il pesce deteriorato, che al termine del gioco dovrà essere smaltito a caro prezzo.



3 contenitori: 2 cassette ed 1 vasca del ghiaccio

Bidone

- **6 listini** - indicano i prezzi ai quali è possibile vendere diverse quantità di pesce.
- **1 campana**
- **1 foglio delle istruzioni per il gioco**



Preisliste		
Anzahl	Preis	1/2 Preis
1	1 €	1 €
2	2 €	1 €
3	3 €	2 €
4	5 €	3 €
5	7 €	4 €
6	10 €	5 €
7	15 €	8 €
8	20 €	10 €
9	25 €	13 €
≥ 10	30 €	15 €

Scopo del gioco

Alle aste del mercato del pesce di Amburgo si deve ottenere la maggior quantità di pese possibile per il denaro offerto. Entriamo nel dettaglio: ciascun pacco costa esattamente 10 Euro, indipendentemente dalla quantità di pesce. Se si attende con calma, il pacchetto aumenta gradualmen-

te, ma se l'attesa è eccessiva un altro giocatore potrebbe essere più rapido ed aggiudicarsi il tutto. Chi agisce al momento giusto, prima che lo facciano gli altri, sarà in vantaggio e con la successiva vendita del pesce potrà ottenere grossi guadagni. Alla fine, vince il giocatore più ricco.

Preparazione del gioco

Un giocatore viene nominato banchiere. Egli distribuirà il denaro dando a ciascun giocatore (naturalmente anche a se stesso) 30 Euro di capitale iniziale.

A ciascuno verranno inoltre consegnati un listino prezzi ed una cartella, che il giocatore porrà sul tavolo davanti a sé, con il lato anteriore verso l'alto.



La campana viene posta al centro del tavolo, ben raggiungibile da tutti i giocatori.

Dalle carte vengono tolte quelle della “fase finale” e della “chiusura del mercato”; le altre vengono mescolate con cura.

La carta “fase finale” viene inserita coperta nel mazzo, come 15ª carta dal basso.

Dopodiché la carta “chiusura del mercato” viene posta coperta sotto le ultime 5 carte del mazzo.

Il mazzo viene posto sul tavolo coperto.

Annotazione: poiché in questo gioco non si cerca il banditore con le mani più grosse e le braccia più lunghe, è opportuno prestare particolare attenzione ai giocatori più piccoli!



Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più anziano che sarà il primo banditore. Quando avrà terminato, il nuovo banditore sarà il giocatore successivo in senso orario.

Azioni del giocatore di turno / del banditore

Il banditore può optare per una delle due azioni che ha a disposizione.

- **Potrà** in primo luogo vendere il proprio pesce alla banca.
- Successivamente, **dovrà** eseguire una vendita all'asta in qualità di banditore.

■ Vendita di pesce proprio

• Profitto

Il giocatore può vendere il numero di tipi di pesce desiderato della propria cartella. Ciascun tipo viene conteggiato singolarmente ed è obbligatorio vendere **tutte** le carte di un determinato tipo. Se i jolly si trovano nello stesso contenitore, vanno venduti anch'essi. Valgono come carte di questo tipo di pesce.

Maggiore sarà il numero di carte vendute di un determinato tipo, più elevato sarà il profitto. Non sussisterà una differenza di prezzo fra i vari tipi di pesce, sarà determinante esclusivamente la quantità. Il profitto è indicato nel listino prezzi e viene pagato al giocatore dalla banca. Le carte vendute vengono messe da parte e costituiscono un mazzo di scarto.

Sebbene vengano venduti **più di 10** pesci di un tipo, il prezzo viene indicato solo per 10 pesci (30 Euro, oppure 15 Euro per il prezzo dimezzato).

Annotazione: per il primo banditore, nel corso del primo turno, la vendita non avviene poiché non possiede pesce.

Preisliste		
Anzahl	Preis	½ Preis
1	1 €	1 €
2	2 €	1 €
3	3 €	2 €
4	5 €	3 €
5	7 €	4 €
6	10 €	5 €
7	15 €	8 €
8	20 €	10 €
9	25 €	13 €
≥ 10	30 €	15 €



Esempio: il giocatore vende 5 anguille e 7 platesse. (In questo caso i tre polipi svolgeranno la funzione di jolly). Per tale vendita riceve dalla banca 22 Euro (7 Euro per le anguille e 15 Euro per le platesse di mare).

Annotazione: se in un contenitore si trovano solo dei jolly, valgono come un tipo di pesce e nella vendita vengono conteggiati come tali.

Anche in questo caso, tutte le carte dei pesci di questo tipo finiscono nel mazzo di scarto.

• Pesce deteriorato degli avversari (bidone)

Se il pesce viene venduto, gli avversari verificano l'eventuale presenza di questo/i tipo/i nelle loro cassette (non nella vasca del ghiaccio). Se questo è il caso, il giocatore in questione trasferirà la carta sulla sommità del tipo corrispondente (potrebbe anche trattarsi di un jolly) coperta nel proprio bidone.

Al termine del gioco **ciascun** pesce presente nel bidone costa 1 Euro.

Annotazione: poiché è possibile introdurre in un contenitore solo carte di un tipo, per il giocatore sarà facile vedere se possiede carte del tipo appena venduto.

Esempio: sono state appena vendute platesse ed anguille. L'avversario (vedi la cartella nella figura) deve ora gettare nel bidone la carta sulla sommità presente nella cassetta con le anguille. Ma è stato fortunato; le sue 3 platesse di mare non si deteriorano, poiché si trovano nella vasca del ghiaccio.



Le carte dei pesci vendute vengono raccolte nel mazzo degli scarti.



■ Vendita all'asta

• Presentazione /Asta

Il banditore scopre ora la carta sulla sommità del mazzo e la pone sul tavolo ben visibile a tutti. Quindi prende la carta successiva dal mazzo e la pone scoperta e ben visibile accanto all'altra. Scoprendo ciascuna delle carte dichiara quali e quanti pesci vengono offerti. Il prezzo è sempre di 10 Euro, indipendentemente dal numero di carte scoperte. Si prosegue in questo modo finché viene effettuata l'aggiudicazione.

Se si gioca in 4 e 5 giocatori, il banditore **non** potrà partecipare all'asta, ma potrà presentare un'offerta solo se si gioca in tre.

• Acquisto

Se un giocatore desidera acquistare l'intero pacco di pesce disponibile, colpisce la campana e si aggiudica l'asta. Paga 10 Euro alla banca e si prende le carte scoperte di quest'asta.

Premio per il banditore

Il banditore riceve come compenso per il lavoro eseguito (vendita all'asta) del denaro dalla banca: **1 Euro per ciascuna carta** venduta all'asta

• Distribuzione del pesce

Il giocatore suddivide le carte del pesce scoperte fra i contenitori della propria cartella, in modo tale da mantenere visibili i valori delle carte. In ciascun contenitore viene posto **esclusivamente** pesce di un tipo. La sequenza delle carte distribuite può essere scelta liberamente, ma successivamente non potrà essere più modificata.

Se un giocatore **ha più di tre tipi di pesce**, dovrà mettere nel bidone quelli in eccesso.

Il giocatore può svuotare in qualsiasi momento (liberamente) un contenitore e gettare i pesci nel bidone. In tal caso il contenitore deve essere liberato **completamente**.



Esempio: "Venite gente - Peesce fresco oggi! Un'anguilla e 2 astici a soli 10 Euro! Non basta ancora? E allora ecco altri 3 tonni e 2 polipi! Ahi, ahi, ahi! Non siate troppo avari! Va bene, allora ci aggiungiamo ancora 3 anguille ..."
P I N G !

"Aggiudicato al signore con il berretto blu: 4 anguille, 2 astici, 3 tonni e 2 polipi, e tutto a soli 10 Euro. Un vero affare."

Il banditore riceve 5 Euro perché ha venduto all'asta 5 carte.

Annotazione: se più giocatori colpiscono la campana, si aggiudicherà l'asta il più rapido.



Esempio: dopo la vendita all'asta il giocatore ha 4 tipi di pesce; di questi ne può sistemare sulla propria cartella solo 3. Getta la sua unica anguilla nel bidone per far spazio alla carta con i 2 astici.



Carte jolly

Se si entra in possesso di carte jolly (indipendentemente dal fatto che siano state conquistate ad un'asta oppure avvalendosi dell'opera di un ladro di pesci), è possibile inserirle in uno qualsiasi dei contenitori. Se vengono poste insieme ad altri tipi di pesce, verranno considerate carte di questo genere.

Carte delle azioni “ladro di pesce” e “pesce in scatola”

L'impiego di queste carte è facoltativo. Chi acquista all'asta la carta del ladro di pesce può – prima che le carte dei pesci vengano mescolate – prendere la carta sulla sommità di un contenitore a sua scelta di un qualsiasi avversario. Se nessuno ha carte dei pesci, il “ladro di pesce” resta a mani vuote. In ogni caso, al termine del turno, la carta azione viene messa da parte.

A chi capita la carta “pesce in scatola”, può – a seconda della distribuzione delle carte – cercare nel proprio bidone ed eliminare gratuitamente **una o due** carte dei pesci. La carta azione “pesce in scatola” e le carte dei pesci vanno a finire sul mazzo degli scarti.

• Fase finale

Se (durante un'asta) viene scoperta la carta “fase finale”, questa viene messa da parte e l'asta procede come al solito. Per questa carta il banditore **non** riceve alcun premio. Può subito vendere pesce anche il giocatore che ha appena acquistato all'asta. Deve dapprima suddividere le carte dei pesci sulla propria cartella (gettando eventuali pesci nel bidone), dopodiché potrà vendere tutti i pesci che desidera. Anche in questo caso il pesce degli avversari si deteriora.

Esempio: dopo la distribuzione del pesce acquistato all'asta il tabellone del giocatore si presenterà così:



Annotazione: Il “ladro di pesce” non prende carte dal bidone. Ruba solo una carta da uno degli altri tre contenitori.

Annotazione: Le carte azione (ladro di pesce e pesce in scatola) non possono essere eliminate, ma vengono sempre attivate nel corso del turno durante il quale sono state acquistate. Anche se non hanno avuto alcun effetto, terminano nel mazzo degli scarti.



Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena viene scoperta la carta “chiusura del mercato”. La vendita all'asta in corso **non** viene portata a termine, e il banditore **non** riceve denaro. I giocatori venderanno ancora tutto il pesce presente sulla cartella a **metà prezzo**. Con questa vendita il pesce **non** si deteriora.

Poi ciascun giocatore paga per le carte dei pesci presenti nel proprio bidone. Per ogni pesce (ne può essere presente un massimo di 3 su una carta) deve versare alla banca 1 Euro. Vince chi rimane con l'importo più elevato e d'ora in poi potrà chiamarsi Aale-Peter.



Esempio: al termine del gioco queste 4 carte nel bidone costeranno 7 Euro. Tale importo dovrà essere versato alla banca.

Se si gioca in tre

Solo se si gioca in tre il banditore può partecipare all'asta. Durante la vendita dovrà prestare attenzione a scoprire ogni carta in modo tale che gli altri giocatori possano riconoscerla per primi.

Può azionare la campana dopo aver fatto la presentazione. Per il pesce che acquista personalmente, **non** riceve alcun premio.

